

PERSPEKTIF **DESAIN KOMUNIKASI** **VISUAL**



Drajad Wicaksono, S.Sos., M.Si.
Fachrur Rozi, S.I.Kom., M.Med.Kom.

PERSPEKTIF **DESAIN** **KOMUNIKASI VISUAL**

Drajad Wicaksono, S.Sos., M.Si.
Fachrur Rozi, S.I.Kom., M.Med.Kom.



Penerbit KBM Indonesia

Adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air indonesia, serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku

PERSPEKTIF DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Copyright @2025 by Drajad Wicaksono, S.Sos., M.Si., dkk

All rights reserved

KARYA BAKTI MAKMUR (KBM) INDONESIA

Anggota IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia)

NO. IKAPI 279/JTI/2021

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

081357517526 (Tlpn/WA)

Penulis

Drajad Wicaksono, S.Sos., M.Si.

Fachrur Rozi, S.I.Kom., M.Med.Kom.

Editor

Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Ara Caraka

15,5 x 23 cm, viii + 199 halaman

Cetakan ke-1, Agustus 2025

ISBN 978-634-202-623-6

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit

Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di

DJKI-Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau

Memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini

Tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Website

<https://penerbitkbm.com>, www.penerbitbukumurah.com

Instagram

@penerbit.kbmindonesia, @penerbitbukujogja

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- (i) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (ii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (iii) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (iv) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).



KATA PENGANTAR

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut kita untuk mengenal teknologi dan berusaha mengikuti perubahan yang ada. Masyarakat yang terbiasa dengan hal-hal tradisional kini juga harus mampu beradaptasi dengan perubahan yang secepat kilat. Era revolusi digital ditandai dengan dominasi media digital pada sistem informasi dan komunikasi. Dulu, kita menerima koran setiap pagi, menonton berita di televisi, dan melihat iklan produk atau jasa yang biasa tersebar di berbagai lokasi. Semua informasi tersebut kini bisa kita terima melalui media digital. Kami dapat menerima informasi apa pun dengan segera.

Saat ini, penyebaran informasi dan komunikasi sangat bergantung pada desain grafis. Dengan desain grafis, orang akan dengan mudah menerima dan mengingat pesan yang disampaikan. Sebelumnya desain grafis hanya diterapkan pada media cetak seperti koran, brosur, flyer dan buku. Namun seiring berkembangnya dunia digital, desain grafis mulai diterapkan pada media elektronik atau dikenal dengan desain multimedia. Desain grafis memiliki dua komponen verbal yang berbeda. Desain mengacu pada proses membuat atau merancang objek baru. Kata grafis mengacu pada titik, garis, dan huruf. Jadi, desain grafis adalah suatu proses yang memadukan ilustrasi, tipografi, fotografi, dan pencetakan untuk menciptakan sesuatu dalam ranah visual dengan tujuan mengundang atau meyakinkan. Desain grafis memegang peranan penting dalam berbagai sektor industri digital. Dalam penerapannya, desainer juga dapat menggunakan software yang memudahkannya dalam mendesain (seperti Adobe Photoshop,

Illustrator, Flash dan lain-lain) dengan elemen-elemen seperti foto, font, warna, ilustrasi, motif, dan lain-lain untuk menyampaikan suatu pesan atau makna. di berbagai media, seperti iklan cetak, brosur, kemasan produk, poster, baliho, dan surat kabar, desain buku dan banyak lagi. Desain grafis cocok bagi orang-orang kreatif yang menyukai seni dan estetika.

Buku ini menguraikan kajian Desain komunikasi visual, yang kemudian mampu menangani berbagai materi cetak maupun online untuk dipublikasikan di berbagai media seperti brosur, kartu nama, undangan, poster dan lain-lain. Desainer grafis juga menangani berbagai proyek desain antarmuka website, pembuatan ikon atau logo bisnis, ilustrasi, desain geometris, personal branding, dan lain-lain. Oleh karena itu, buku ini penting sebagai referensi bagi para praktisi desainer dan mahasiswa dalam mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang desain grafis serta sebagai referensi bagi perkembangan dunia desain grafis di Indonesia.

Bangkalan, Juli 2025

Hormat Kami

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
SATU DEFINISI DESAIN KOMUNKASI VISUAL.....	1
A. Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	1
B. Sejarah Desain komunikasi Visual	3
C. Perkembangan Desain Komunikasi Visual di Indonesia	14
D. Peran dan Fungsi Desain Komunikasi Visual.....	16
DUA RUANG LINGKUP DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	19
A. Apa itu Desain Komunikasi Visual?	19
B. Ruang lingkup Desain Komunikasi Visual	21
C. Cabang Ilmu DKV.....	22
D. Fungsi dan Tujuan Desain Komunikasi Visual (DKV)	22
E. Topik yang Dipelajari di Bidang Studi DKV.....	23
F. Unsur Unsur DKV	24
TIGA WARNA	27
A. Warna Primer, Sekunder, & Tersier.....	27
B. Monokromatik	29
C. Gradasi Tunggal, Ganda, & Majemuk.....	30
D. Teknik Gradasi Warna	31
E. Karakteristik Warna.....	32
F. Pesan di balik warna.....	33
EMPAT TYPOGRAFI	37
A. Gambaran Umum Typografi.....	37
B. Tipografer	40

C. Typografi Menurut Ahli	41
D. Aspek-Aspek Tipografi	41
E. Anatomi dan Keluarga Huruf	42
F. Karakteristik Huruf.....	45
G. Desain Huruf Aliran Klasik.	47
H. Desain Huruf Modern.....	49
LIMA GAMBAR	51
A. Karakteristik & Ketentuan Desain Gambar Poster	51
B. Ciri-Ciri Poster	52
C. Strategi Kreatif Desain Poster	54
D. Komposisi	55
E. Ilustrasi.....	56
F. Fungsi Gambar Ilustrasi.....	57
G. Jenis-Jenis Ilustrasi	58
H. Strategi Typografi.....	58
I. Strategi Kreatif Desain Logo.....	59
ENAM TEKNIK PENGAMBILAN FOTO	61
A. Teknik Pengambilan Foto	61
B. Contoh Angle Camera.....	64
C. Aspek-Aspek Fotografi	65
TUJUH KRITIK KARYA DESAIN.....	69
A. Kritik Karya Desain Komunikasi Visual	69
B. Jenis Kritik Seni dan Kritik Karya DKV	72
C. Komponen Kritik Karya Desain Komunikasi Visual	74
D. Fungsi dan Penerapan Kritik Karya DKV.	76
E. Faktor-Faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Melakukan Kritik Karya DKV.	76
F. Seseorang yang Dapat Mengkritik Karya Desain	78
G. Tahapan Kritik Karya Desain	79
H. Contoh Kritik Karya Desain	80

DELAPAN MODEL KARYA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL 87

- A. Model Karya Desain.....87
- B. Model Model Karya Desain.....88

SEMBILAN KARYA 2 DIMENSI..... 105

- A. Pengertian Karya Dua Dimensi 105
- B. Unsur dan Objek Dua Dimensi 107
- C. Medium, Alat, Bahan, dan Teknik 112
- D. Media Karya Seni Dua Dimensi 116
- E. Jenis-Jenis Karya Seni Dua Dimensi.....124

SEPULUH KARYA 3 DIMENSI..... 129

- A. Sejarah Karya 3 Dimensi.....129
- B. Definisi Karya 3 Dimensi.....130
- C. Unsur-Unsur Karya 3 dimensi 130
- D. Prinsip-Prinsip 3 Dimensi.....132
- E. Jenis-Jenis 3 Dimensi.....134
- F. Teknik-Teknik 3 Dimensi.....135
- G. Langkah Umum untuk Menciptakan Karya 3D.....137
- H. Contoh-Contoh Karya 3 Dimensi dalam Berbagai Bidang 138
- I. Penilaian Karya Desain.....142

SEBELAS KARYA 4 DIMENSI 145

- A. Gambaran Umum 145
- B. Ciri-Ciri Karya 4 Dimensi 145
- C. Contoh Karya 4 Dimensi.....145
- D. Perbedaan dengan Karya 3 Dimensi 147

DUA BELAS MANAJEMEN EVEN 149

- A. Pengertian Manajemen Even 149
- B. Event Organizer 150
- C. Jenis-Jenis *Event*.....152
- D. Jenis Event *Berdasarkan* Kategori *Special Event* :.....153

E. Peran Event Organizer	156
F. Elemen-Elemen Even	156
G. Posisi EO	157
H. Kaitan Humas dengan <i>Event</i>	158
I. Fungsi <i>Event</i>	158
TIGA BELAS PERENCANAAN PENYELENGGARAAN	
EVENT	159
A. Perencanaan <i>Event</i>	159
B. Tahapan-Tahapan dalam Penyelenggaraan <i>Event</i> . (Joe Golbatt, 36-55: 2002)	163
C. Jenis Sumber Daya Manusia dalam Penyelenggaraan Event	165
D. Struktur Organisasi <i>Event</i>	166
EMPAT BELAS PEMBIAYAAN EVENT	169
A. Panduan Pengelolaan Keuangan <i>Event</i>	169
B. Seni Mengontrol Anggaran	170
LIMA BELAS MEMBUAT PROPOSAL EVENT	173
A. Mengidentifikasi Proposal	173
B. Reputasi EO	175
C. Kesempatan lainnya	175
D. Penyusunan Proposal	176
E. Tujuan Utama Pembuatan Proposal	177
F. Proposal Ringkas	178
G. Menetapkan Harga	178
H. Menghitung Harga Sponsor	178
I. Sponsorship	179
K. Memilih Sponsor yang Sesuai dengan Event	183
L. Ketentuan yang Dikeluarkan Perusahaan Pemberi Sponsor	184
M. Menyusun Rencana Bisnis Sponsor	185

N. Strategi Mendapatkan Sponsor	187
O. Komposisi Sponsor Media	187
P. Etika Sponsorship	190
ENAM BELAS PUBLIKASI DAN PROMOSI EVENT	191
A. Publikasi dan Promosi	191
B. Metode Promosi	191
C. Sales Promotion	192
D. Public Relations	192
E. Strategi Media Promosi.....	193
F. Bidding, Negosiasi & Lobby Sponsor.....	194
G. Strategi Menggaet Sponsor	195
DAFTAR PUSTAKA.....	197
PROFIL PENULIS	199



DAFTAR PUSTAKA

- Abbey, Norm. 1992. *Typographic Design Art 50 A Notes*, Pasadena City College, Pasadena.
- Abdullah, Farid. 2019. "Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain, Volume 4, Nomor 1, April 2019, pp 47-58*.
- Aldrich-Ruenzel, dan Fennel. 1991. *Designer's Guide to Typography, Step-By-Step* Publishing, New York.
- Carter, John, 1993. *Typography 223 A Notes*, California State University, Fullerton.
- Cotton, Bob. 1990. *The New Guide to Graphic Design*, Oxford.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Edisi: Kedua. Bandung: ITB.
- Heller, Steven and Chwast, Seymour. 1988. *Graphic Style: From Victorian to Digital*. New York: Harry N. Abrams.
- Hendratman, Hendi. 2006. *Tips & Trik Computer Graphic*. Edisi Revisi, . Bandung: Informatika.
- Kartika, D. S. (2007). *Kritik Seni* (Vol. 5). Bandung: Rekayasa Sains Bandung.
- Kusrianto, Adi, 2007. *Panduan pada Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Andi.
- Labuz, Ronald, 1991. *Contemporary Graphic Design*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Rachman, A. (2021). Tinjauan Identitas : Suatu Kritik Inspiratif "Dkv Indonesia" Di awal Abad 21. *Universitas Trisakti*, 2-10.

- Rob carter, Ben Day, Philip Meggs. 1993. *Typographic Design: Form and Communication*, Van Nostrand Reinhold, New York.
- Safanayong, Yongky. 2006, *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Jakarta: Arte Intermedia.
- Salam, Sofyan, and Muhammad Muhaemin. 2020. *Pengetahuan dasar seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2005. Nirmana: *Elemen-elemen Seni dan Desain*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sihombing, Danton. 2015. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia.
- Sofiana, Yunida. "Pengaruh Revolusi Industri Terhadap Perkembangan Desain Modern." *HUMANIORA Vol.5 No.2 Oktober 2014: 833-841*, 2014: 834.
- Widagdo. 1993. "Desain, Teori, dan Praktek". *Seni Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. BP ISI Yogyakarta III/03.

Internet

Ruang guru.com

Pengertian Uprint.id

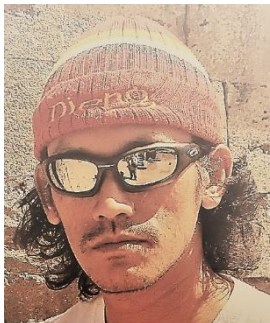
<https://www.advernesia.com/blog/matematika/pengertian-garis-titik-bidang-dan-ruang/>

<https://kelasdesain.com/teori-warna-dalam-desain-grafis/>

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/04/01/200000969/seni-lukis-pengertian-teknik-dan-alat?page=all>

<https://www.senibudayaku.com/2017/02/pengertian-menggambar-bentuk-dalam-seni-rupa-secara-lengkap.html>

PROFIL PENULIS



Drajad Wicaksono, S.Sos., M.Si.,

Merupakan salah satu pengampu mata kuliah Desain komunikasi Visuan dan Desain grafis di Program studi Ilmu Komunikasi Universitas Trunojoyo Madura. Sebagai lulusan Desain Grafis di UNS beliau juga aktif menjadi pembina kegiatan seni di lingkungan Kampus. Kecintaannya dengan dunia seni telah mendarah daging sejak kecil. Hobi menggambar dan melukis mengantarkannya kepada profesi saat ini.

Menurut Drajad Buku Desain Komunikasi Visual ini menjadi referensi utama mata kuliah desain komunikasi Visual. Keilmuan tentang desain komunikasi visual belakangan terus berkembang dalam bidang-bidang yang lain sehingga membuat industri kreatif desain semakin dinamis. Kita tahu bahwa Ilmu desain merupakan salah satu ilmu untuk melatih kita untuk kreatif, dan inovatif dalam hal apapun. Keilmuan desain bisa mencakup luaran seperti poster, logo, desain kemasan, web, *Personal Brand*, *event*, dan lainnya. Harapannya buku ini bisa bermanfaat untuk pembaca dan pelajar yang sedang mempelajari Desain Komunikasi Visual.



Fachrur Rozi, S.I.Kom., M.Med.Kom.

Penulis adalah seorang akademisi dan praktisi yang telah lama berkecimpung di dunia *Desain Komunikasi Visual* (DKV). Beliau merupakan dosen tetap di Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Trunojoyo Madura, dengan spesialisasi pada mata kuliah Desain Komunikasi Visual. Dalam dunia akademik, beliau dikenal sebagai pengajar yang tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk bereksplorasi secara kreatif melalui pendekatan praktikal dan kontekstual. Kemampuannya dibidang DKV tercermin dari berbagai karya 2 dimensi, 3 dimensi, media alternatif atau *merchandise* yang telah dipamerkan bersama mahasiswa setiap tahun. Pengalaman panjang beliau dalam merancang visual komunikasi menjadikannya rujukan penting, baik di lingkungan kampus maupun komunitas kreatif lokal. Penulis juga kerap dilibatkan dalam perancangan desain publik, kampanye sosial, serta penyelenggaraan event-event pameran yang menampilkan karya DKV mahasiswa dan masyarakat umum.

Buku ini menjadi salah satu kontribusi nyata penulis dalam mendokumentasikan sekaligus membagikan pengetahuannya secara lebih luas. Selain itu, buku ini juga membahas prinsip dasar dan praktik DKV, buku ini juga memberikan inspirasi nyata melalui contoh karya serta strategi bagaimana merancang dan mengemas kegiatan/event agar karya-karya tersebut dapat dinikmati oleh publik secara maksimal. Penulis meyakini bahwa desain bukan hanya soal estetika, tetapi juga bagaimana pesan dapat tersampaikan secara efektif dan menyentuh audiens. Dedikasi di bidang desain komunikasi visual ini sebagai bentuk sumbangsih intelektual sekaligus ajakan untuk terus membumikan karya-karya kreatif di ruang publik.